

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia terus mengalami transformasi dengan mengikuti perubahan zaman modern seperti saat ini. Dengan adanya teknologi yang digunakan pada saat ini, akan memberikan informasi dengan berbagai macam yang memiliki dampak negatif atau dampak positif.¹ Perkembangan zaman yang semakin modern, menuntut adanya sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi untuk melangsungkan kehidupan. Zaman modern ini, masyarakat harus memahami dan menguasai berbagai kompetensi agar mampu bersaing dengan baik dalam dunia kerja maupun dunia pendidikan. Tidak terkecuali dengan Negara Indonesia saat ini telah mengalami beberapa kemajuan dan perubahan, seperti penyesuaian kurikulum pendidikan dengan tantangan dan kebutuhan setelah menghadapi pandemi Covid-19.

Indonesia telah menghadapi pandemi Covid-19 pada tahun 2020 yang dikonfirmasikan oleh Presiden Joko Widodo pada tanggal 2 Maret 2020.² Indonesia mengalami perubahan-perubahan salah satunya dari bidang pendidikan. Perubahan ini membawa beberapa tantangan yang harus dihadapi setelah adanya virus Covid-19 (*Coronavirus Disease*) yang telah mewabah pada akhir 2019 virus

¹ M. Arridho, Novita Sari, Rafi Wal Ilham, Waslia Amini, Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan, *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, IAIN Nusantara Batanghari, No. 5 Vol. 2, September 2022, hlm. 473

² Hafidz Rasyidiana, Problematika Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Sains (IPA) Tingkat Dasar Di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Basicedu*, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, No.4 Vol 5, 2021, hlm 1710

Covid-19 dapat menular melalui ingus dan cairan ludah orang yang terkena Covid-19 atau barang yang terkena cairan virus Covid-19 kemudian masuk pada hidung, mulut, ataupun mata yang menyebabkan orang lain terjangkit virus Covid-19.³ Virus Covid-19 memberikan dampak yang begitu luas tidak hanya perekonomian saja tetapi juga pendidikan.

Pendidikan terus mengalami perkembangan setelah adanya Covid-19 khususnya yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Dengan begitu perkembangan tersebut membutuhkan yang namanya pemikiran yang relevan dan tepat dalam pengaplikasian dan meningkatkan kualitas pendidik pada semua jenjang pendidikan.⁴ Perkembangan IPTEK ini berpengaruh pada cara belajar peserta didik yang mampu membuat suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Perkembangan ini diajarkan kepada peserta didik dengan menggunakan metode-metode yang sesuai.

Perubahan cara belajar peserta didik agar tidak tertinggal dengan perubahan zaman yang semakin maju diperlukan percepatan cara belajar peserta didik agar bisa mengikuti perkembangan yang ada saat ini. Mulai dari indikator perubahan dunia yang mudah dijangkau oleh siapapun dengan menggunakan teknologi, siapapun dapat memperoleh, menyebarkan, dan mengkritisi informasi, pekerjaan yang telah digantikan dengan teknologi, kebutuhan yang mendesak

³ Adi Wijayanto, Jaga Jarak Fisik, Jaga Kebugaran untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh di Tengah Gempuran Covid-19, dalam *Integrasi Ilmu Keolahragaan: Bunga Rampai Anak Bangsa*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hlm. 4.

⁴ Mansyur dkk, *Teknologi Pendidikan Era Industri 4.0*. (Makasar: CV. Tohar Media, 2022), hlm. 2.

seperti air, tanah, makanan, dan energi.⁵ Dengan begitu perlu yang adanya inovasi dalam pembelajaran yang mengajarkan berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis, dan penyelesaian masalah, kreatif dan inovatif agar pendidikan terus berkembang.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa: pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.⁶ Berdasarkan Undang-Undang tersebut, pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Seperti yang sekarang ini terjadi akibat adanya kemajuan teknologi masalah pendidikan perlu mendapatkan perhatian dan penanganan baik agar masalah yang berkaitan dapat teratasi dengan baik. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan tergantung dengan bagaimana proses belajar siswa yang dilakukan.

Pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dituntut untuk berinovasi dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang

⁵ Slamet Widodo, Risky Kusuma Wardani, Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation Di Sekolah Dasar), *Jurnal Program Studi PGMI, Modeling*, Vol. 7, No. 2, September 2020, hlm. 188

⁶ *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafiko, 2009), hlm. 3

disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.⁷ Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik dapat menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Dengan adanya media elektronik pendidik dapat menyampaikan informasi pembelajaran dengan mudah. Dengan begitu pelaksanaan pembelajaran akan menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik yang mengikuti pembelajaran.

Perkembangan dan perubahan yang disebabkan oleh perkembangan zaman memberikan pengaruh terhadap aspek kehidupan disegala bidang. Seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat merubah pola pikir, gaya hidup dan tingkah laku manusia.⁸ Proses pembelajaran saat ini menggunakan cara menghafalkan teori, materi dan konsep-konsep yang terdapat di buku pelajaran. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan dalam memberikan pembelajaran melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat. Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yaitu dengan modul.⁹ Dengan adanya perkembangan teknologi informasi pengembangan pembelajaran mengubah dari modul cetak menjadi modul yang

⁷ Nukhbatul Bidayati Haka, Emilyya Majid, Agus Pahrudin, Pengembangan E-modul Android Berbasis Metakognisi Sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas XII SMA/MA, *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, UIN Raden Intan Lampung, No.1 Vol. 9, 2021, hlm. 72

⁸ Septinaningrum, *Inovasi dan Teknologi Pendidikan di Sekolah Dasar MI/SD*, (Tulungaung: Akademia Pustaka, 2023), hlm. 1-2

⁹ Kadek Darmayasa, Nyoman Jampel, Alexander Hamonangan Simamora, Pengembangan E-Modul IPA Berorientasi Pendidikan Karakter di SPM Negeri 1 Sinaraja, *Jurnal EDUTECH*, Universitas Pendidikan Ganesha, No.1 Vol 6, Juni 2018, hlm. 55

dikemas dalam bentuk digital atau dikenal dengan istilah modul elektronik (*e-modul*).

Pembelajaran merupakan kegiatan imbal balik antara pendidik dan peserta didik yang memberikan pengaruh satu sama lain. Kegiatan mengajar merupakan kegiatan yang menerapkan standar kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum.¹⁰ Dengan begitu pembelajaran memerlukan yang namanya imbal balik dimana peserta didik merespon dengan baik apa yang telah disampaikan oleh pendidik. Pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan baik dengan melibatkan pikiran, emosi, berjalan dengan menyenangkan dan menantang dalam mendorong pemikiran peserta didik. Model pembelajaran diskusi memecahkan masalah, mencari informasi bacaan dan pengalaman berupa permainan.¹¹ Dari proses ini akan membuat pengalaman peserta didik menyimpulkan berbagai pengetahuan. Berbeda dengan pengajaran di mana peserta didik mendapatkan bacaan untuk dihapalkan atau memproduksi.

Pengembangan media pembelajaran diperlukan dalam dunia pendidikan untuk mendorong semangat belajar peserta didik dalam menguasai materi. Jenis media pembelajaran multimedia merupakan perpaduan dari berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan dalam menyampaikan informasi pembelajaran.¹² Media pembelajaran sendiri diartikan sebagai alat yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta

¹⁰ Abdullah B, Makna Pembelajaran dalam Pendidikan, *Jurnal Makna Pembelajaran dalam Pendidikan*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare, No.1 Vol.V, September 2017, hlm. 96

¹¹ Tilaar, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2010), hlm. 27

¹² Ahmad Suryadi, "*Teknologi Dan Media Pembelajaran*", (Bojonggenteng: CV Jejak, 2020), hlm. 22-23

didik. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik secara individu maupun kelompok. Elemen informasi tersebut berupa teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

Tantangan pembelajaran akan menjadi masalah jika tidak disikapi dengan beradaptasi terhadap ketrampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan pembelajaran. Penyajian yang serba digital dalam pembelajaran abad 21 akan berdampak terhadap strategi pembelajaran seperti halnya konten pembelajaran.¹³ Konten pembelajaran ini berbasis digital dan dapat dibuat dalam bentuk *e-book* ataupun *e-modul* yang dapat diakses melalui digital dan dapat dibaca dimana saja dan kapan saja serta memiliki kemasan yang menarik.

E-modul merupakan sumber atau panduan belajar dalam bentuk elektronik yang menciptakan suasana menarik peserta didik dalam belajar.¹⁴ *E-modul* dapat mengontrol konten yang dipelajari peserta didik karena dirancang oleh pendidik sendiri, sehingga dapat menyesuaikan dengan kurikulum yang telah dilaksanakan di lembaga tersebut. *E-modul* ini dapat menjadi salah satu sumber belajar baru bagi peserta didik yang dapat menambah wawasan dan pemahaman peserta didik dalam memahami konsep dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, modul elektronik (*e-modul*) cocok digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan pendidik.

¹³ Citra Kurniawan dan Dedi Kuswandi, *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pembelajaran Abad 21*, (Lamongan: Academia Publication, 2021), hlm. 4

¹⁴ Inanna, Nurjannah, Andi Tenri Ampa, Nurdiana, Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh, *Jurnal Seminar Nasional Hasil Penelitian*, Universitas Negeri Makasar, ISBN : 978-623-387-014-6, 2021, hlm. 1233

Penggunaan pembelajaran digital dapat meningkatkan proses pembelajaran. Banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan pembelajaran seperti, *Imovie, Green Screen, Show Me, Book Creator*, dan lain-lain.¹⁵ Penggunaan buku elektronik dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi *book creator* di dalam kelas dapat menarik minat peserta didik untuk memahami materi saat proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengungkapkan pengetahuan mereka melalui *book creator* selain itu peserta didik dapat bereaksi dengan gambar, video, dan teks, yang dapat ditulis dengan berbagai model.

Ilmu Pembelajaran Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar (SD). Pada pembelajaran IPA diperlukan pemahan konsep yang sesuai dengan materi, oleh karena itu diperlukan sumber belajar yang memadai.¹⁶ Pembelajaran IPA yang menggunakan *e-modul* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep IPA yang lebih nyata, dengan menghadirkan gambar dan video. Hal ini akan menambah kreativitas pemahaman peserta didik dengan baik.

Kreativitas adalah berfikir dengan cara mengembangkan ide kreatif yang mampu membangun diri dan mengembangkan ide kreatif.¹⁷ Dalam memilih dan

¹⁵ Verdiana Puspita Sari, Rufi'I, Djoko Adi Walujo, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran BIPA Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam, *Jurnal Education and Development*, Universitas PGRI Adi Buaba Surabaya, No. 4 Vol 8, November 2020, hlm. 312

¹⁶ Surahman, Ritman Ishak Paudi, Dewi Tureni, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II sd Alkhairaat Towera, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Universitas Tadulako, No. 4 Vol. 3, hlm 92

¹⁷ Eka Afdholiyah, Titi Anjarini, Riawan Yudi Purwoko, Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Tema Panas Dan Perpindahan Di Kelas V SD Negeri 2 Seren Tahun Pelajaram 2019/2020, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Universitas Muhammadiyah Purworejo, No. 1 Vol. 2, Februari 2021, hlm. 96.

menggunakan metode pembelajaran secara tepat dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Dengan begitu tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MI Wonodadi Blitar dan MIN 14 Blitar terdapat beberapa masalah yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya yaitu, masih rendahnya aktivitas peserta didik dalam belajar, khususnya pada pembelajaran IPA. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik dilihat dari beberapa indikator, seperti malas untuk membaca buku pelajaran maupun buku catatan dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, inisiatif dan keberanian untuk bertanya masih rendah, peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga menimbulkan rasa ngantuk, mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan materi yang telah disampaikan, dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini mengakibatkan peserta didik mudah lupa dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Rendahnya aktivitas peserta didik tersebut dalam proses pembelajaran disebabkan pemilihan metode yang kurang tepat, sehingga kurang menimbulkan kreativitas dalam memahami materi yang telah disampaikan. Saat ini pendidik dituntut untuk menggunakan sumber belajar yang mudah digunakan dan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja seperti Elektronik Modul (*E-Modul*) yang dibuat dengan sistem online dan dapat diakses dengan mudah. Oleh karena itu pendidik dapat menggunakan kemajuan teknologi kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Pada latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian, maka penulis mengambil judul tentang **“Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* dengan Model ADDIE pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas V MI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian di kelas V MI yang akan dibahas oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* dengan model ADDIE pada materi sistem pencernaan di kelas V MI?
2. Bagaimana hasil kelayakan pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* dengan model ADDIE pada materi sistem pencernaan di kelas V MI?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* dengan model ADDIE pada materi sistem pencernaan di kelas V MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* dengan model ADDIE pada materi sistem pencernaan di kelas V MI.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi siapa saja yang membaca kegunaan penelitian ini secara teoritis dan praktis:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pengembangan *E-modul* berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan di kelas V MI dan memberi dukungan terhadap hasil penelitian yang sejenis tentang pengembangan *e-modul*.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya:

a. Kepala Madrasah

Penelitian ini diharapkan mampu berikan masukan dan gambaran terkait penerapan *e-modul*. Memberikan inovasi pembelajaran untuk mata pelajaran yang ada di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberi masukan kepada guru mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perencanaan metode pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi penelitian berikutnya atau penelitian lain yang mengkaji lebih mendalam mengenai topik pengembangan *e-modul*.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan kepada pembaca mengenai pengembangan *e-modul* beserta pengaruh dari tahapan hasil belajar siswa.

e. Bagi Kalangan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan referensi dalam karya ilmiah bagi kalangan akademis termasuk Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang disusun sebagai berikut:

- a. *E-modul* yang dikembangkan dengan menggunakan *Book creator* mampu menarik siswa kelas V MI untuk mempelajari pembelajaran IPA dengan materi sistem pencernaan.
- b. *E-modul* yang dikembangkan dapat mengembangkan rasa keinginan tahu siswa terhadap materi IPA yang memanfaatkan media elektronik.
- c. *E-modul* ini dapat diterapkan pada pembelajar IPA materi sistem pencernaan di kelas V MI.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan hanya mengkaji materi sistem pencernaan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikas).

- b. Produk ini tidak dapat digunakan pada *smartphone* selain android.

F. Spesifikasi Produk

Pada pengembangan ini produk yang dikembangkan berupa *E-modul* yang dibuat untuk membantu pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan, menarik dan mudah dipahami dengan materi sistem pencernaan. Produk pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa *e-modul* pada materi Sistem Pencernaan di kelas V.
2. *E-modul* yang dikembangkan menggunakan metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
3. *E-modul* disusun dengan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, materi pelajaran, prosedur kegiatan, informasi tambahan, soal-soal evaluasi, rangkuman materi, daftar pustaka, dan kunci jawaban.
4. Produk ini diperuntukkan bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian ataupun metode analisis yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan *e-modul* berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan kreativitas

pemahaman siswa pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan di kelas V MI.

Penelitian terkait dan hampir sama dengan pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* pada mata pelajaran IPA. Penelitian yang dilakukan oleh Desak Gede Mayumoi Riandini Dwija dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Book Creator* Pada Materi Metabolisme Sel Kelas XII”.¹⁸ Penelitian ini menyimpulkan pengembangan produk *e-modul* interaktif berbasis *book creator* pada materi metabolisme sel menggunakan model Borg and Gall yang dilakukan sampai tahap kelima yaitu revisi produk. Kelayakan produk *e-modul* interaktif berbasis *book creator* ini mendapatkan kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor 91,19% dan produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran perbaikan dari validator. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Desak Gede Mayumoi Riandini Dwija dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang pengembangan *e-modul* berbasis *book creator*, sedangkan perbedaannya terdapat pada materi yang digunakan dan tempat penelitiannya.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eriska Witantri Budiarti dengan judul “Pengembangan *E-modul* Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di MI/SD”.¹⁹ Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Pada tahap pertama peserta didik mendapatkan nilai yang baik kemudian dilanjutkan

¹⁸ Desak Gede Mayumi Riandini Dwija, “Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbasis *Book Creator* Pada Materi Metabolisme Sel Kelas XII”, *Skripsi*, Universitas Sanata Dharma, 2022, hlm 1

¹⁹ Eriska Witantri Budiarti, “Pengembangan *E-modul* Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di MI/SD”, *Skripsi*, Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2022, hlm. 1

pada tahap ke-2 mendapatkan rata-rata yang semakin baik. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan pengembangan *e-modul* sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada materi pelajaran yang disampaikan dan tempat yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian berikutnya yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Septiana dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Belajar Di SD/MI”.²⁰ Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa pengembangan *e-modul* dalam pembelajaran dapat menambahkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya *e-modul* ini siswa dapat mengakses dimana saja dan kapan saja. Hal ini menambah pengetahuan siswa dan membuat pembelajaran siswa tidak monoton. Sesuai dengan penelitian pada tahap pertama siswa sudah memahami materi dan mendapatkan nilai yang baik, kemudian pada tahap ke dua siswa rata-rata mendapatkan nilai yang baik. *E-modul* dalam pembelajaran ini cocok digunakan dalam pembelajaran sekaligus menjadi media atau bahan tambahan materi. Persamaan pada peneliti ini sama-sama membahas tentang pengembangan *E-modul* untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Kemudian untuk perbedaan peneliti ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada materi yang disampaikan dan tempat lokasi penelitian.

²⁰ Septiana, “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar Di SD/MI”, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021, hlm. 1

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan peneliti yang sistematis untuk mengkaji, menambah dan melengkapi ilmu pengetahuan, ide/teori, tindakan dan bahan ajar yang ada.²¹ Dengan begitu Pengembangan dapat membuat suatu produk yang belum pernah ada atau menginovasi dari produk lain dan memperbaiki atau memodifikasi dalam bentuk produk yang berbeda.

2. Modul Elektronik (*E-modul*)

E-modul merupakan bahan ajar yang didalamnya terdapat animasi, grafik, video, gambar, dimana disusun dan dikonsepsi secara menarik.²² Penggunaan ini diharapkan dapat membuat sistem pembelajaran yang menarik, aktif, kreatif, dan inovatif.

3. *Book creator*

Book creator merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku berbasis e-modul. *Book creator* adalah “*tool*” yang sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif.²³ *Book creator* dipandang sesuai dengan kemampuannya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak, dan membaca.

²¹ Sugiono, *Metode Penilitaia dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 5

²² Winatha, Suharsono & Agustin, Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek pada Mapel Sinding Keas X SMKTI Global Singaraja Bali, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Universitas Pendidikan Ganesha, No. 1 Vol. 8, 2018, hlm. 15.

²³ Fimier Liady, Jasiah, Elfa Fitria, Novia Anggraeni, Hleda Oktarina, Safira Nurlita, Pendampingan Literasi Teknologi, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, No. 1 Vol. 2, 2022, hlm. 557.

4. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu pengetahuan yang menjelaskan suatu objek dan fenomena alam. Maka dari itu IPA diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang dibuat berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data yang diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif terhadap gejala alam.²⁴ Dengan demikian IPA merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang gejala alam melalui suatu rangkaian dalam metode ilmiah.

I. Sistematika Pembahasan

Berikut ini sistematika pembahasan penelitaian yang dapat memberi arahan bagi yang membaca:

1. Bagian Awal

Pada bab awal skripsi ini mencakup: lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar persembahan, lembar motto, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini mencakup: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi

²⁴ Hisbullah, Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makasar: Penerbit Aksara Timur, 2018), hlm. 1

produk, orientasi penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mencakup: deskripsi teori, kerangka berfikir, dan penelitian terdahulu.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini mencakup: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrument pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mencakup: penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

BAB V: PENUTUP

Bab ini mencakup: kajian produk yang telah direvisi dan pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Pada bagian terakhir skripsi ini mencakup: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan riwayat hidup.